

PENGEMBANGAN AMENITAS DI KAWASAN KAUMAN SURAKARTA DENGAN KONSEP INFILL DESIGN DAN ADAPTIVE REUSE

Hafsah Intifadhoh Rabbaniyah¹, Wisnu Setiawan²

^{1,2} Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta

¹ Surel: hirabbaniyah@gmail.com

ABSTRAK: Kauman menjadi salah satu kawasan kuno bersejarah yang memiliki karakter spesifik di Surakarta. Kauman dulunya merupakan kampung yang digunakan sebagai tempat tinggal oleh para abdi dalem bidang keagamaan Keraton Surakarta dan memiliki potensi terkait bangunan kuno yang jika dimanfaatkan kembali dapat meningkatkan perekonomian kota. Dalam suatu kawasan wisata dibutuhkan aspek amenities yang baik sehingga mampu menunjang kegiatan wisata. Kondisi ini memunculkan pertanyaan terkait bagaimana mengembangkan aspek kepariwisataan berupa amenities di kampung Kauman Surakarta sebagai salah satu upaya merespon revitalisasi kawasan yang dilakukan melalui pendekatan urban heritage tourism, dengan menggunakan konsep infill design pada perancangan bangunan sehingga sesuai dengan konteks kawasan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk merencanakan kawasan wisata di sekitar Kauman yang terintegrasi, menyusun konsep pengembangan Kauman melalui aspek amenities kawasan dengan menggunakan pendekatan infill design dan adaptive reuse. Metode yang digunakan adalah kualitatif-deskriptif dengan menggunakan data primer dari observasi lapangan dan data sekunder dari tinjauan literatur yang kemudian diaplikasikan pada konsep desain. Dari proses yang dilakukan, didapatkan hasil berupa usulan desain amenities pada kawasan pengembangan Kauman dengan fungsi spesifikasi berupa Restaurant, Warung Wedangan, Café, Kauman Mini Museum, Kauman Open Center, dan Homestay dengan konsep infill design dan adaptive reuse sebagai salah satu upaya revitalisasi kawasan dengan mempertahankan karakteristik Kauman.

Kata kunci: Kauman Surakarta, revitalisasi, infill design, adaptive reuse

PENDAHULUAN

1.1 Pengembangan Kota Pusaka sebagai Pariwisata

Menurut Purwohandoyo, Cemporaningsih, & Wijayanto dalam bukunya yang berjudul *Pariwisata Kota Pusaka: Mendayagunakan Aset Pusaka, Menyejahterakan Masyarakat* (2018), minat publik bahkan wisatawan terhadap pusaka-pusaka di perkotaan (urban heritage) mengalami kenaikan, baik berupa aspek alam maupun budaya yang bersifat tangible dan intangible. Sudah banyak contoh dari berbagai kota-kota pusaka di dunia yang dapat dirujuk sebagai urban heritage tourism yang sukses. Kesuksesan tersebut mampu memberikan timbal balik pada kesejahteraan masyarakatnya. Kota pusaka dihidupkan oleh masyarakat melalui aspek kepariwisataan dan masyarakat mengalami peningkatan kesejahteraan hidup melalui aspek kepariwisataan yang menghidupi mereka.

1.2 Potensi Heritage Tourism di Surakarta

Usaha-usaha dari berbagai pihak dalam rangka untuk menjaga eksistensi dari aset cagar budaya terus dilakukan. Pemerintah Kota Solo serta Pemerintah Pusat juga mengambil langkah-langkah seperti melakukan penetapan beberapa bangunan dan kawasan di Kota Solo sebagai aset cagar budaya melalui Surat Keputusan (SK) Walikota dan Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Pembentukan Tim Ahli Cagar Budaya (TACB) dan Tim Kota Pusaka Kota Surakarta juga dilakukan dengan tujuan untuk membantu usaha pelestarian pusaka kota. Namun dalam realita di lapangan, usaha pemerintah belum bisa dikatakan membuahkan hasil yang optimal. Menurut Priyatmono (2014), hal ini disebabkan kurangnya keterlibatan masyarakat sekitar dalam kegiatan konservasi yang dilakukan, sehingga peran dan keterlibatan masyarakat perlu ditingkatkan agar didapatkan hasil yang optimal.

Solo yang dikenal dengan sebutan kota budaya dan menyimpan berbagai potensi bangunan maupun kawasan cagar budaya, memiliki karakter tersendiri seperti bangunan tradisional Jawa, bangunan kolonial hingga kampung-kampung tradisional. Namun banyak dari potensi tersebut yang tidak terawat dan mulai hancur. Kondisi yang sama juga terjadi pada beberapa kampung tradisional yang identik di Solo, salah satunya adalah Kampung Kauman yang saat ini sebenarnya mulai tumbuh kesadaran dan membenahi diri (Priyatmono, 2014).

1.3 Kauman Surakarta dan Upaya Revitalisasi yang Dilakukan

Kauman memiliki potensi terkait bangunan kuno yang jika dimanfaatkan kembali dapat meningkatkan perekonomian kota. Salah satu usaha revitalisasi Kauman dilakukan oleh Tim Pengabdian Pada Masyarakat Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik UNS berupa program pendampingan terhitung sejak Maret 2006. Pendampingan yang dilakukan bekerjasama dengan Paguyuban Kampung Wisata Batik Kauman. Hasil dari revitalisasi yang dilakukan yaitu berupa hasil non fisik dan hasil fisik. Secara fisik, upaya revitalisasi tersebut terlihat dari pengadaan street furniture hingga bertambahnya jumlah pengusaha batik yang kembali aktif (Musyawaroh, 2009). Namun kondisi street furniture di Kauman pada tahun 2019 sudah tidak terawat. Bangku taman, lampu jalan, papan nama jalan, pergola dan elemen street furniture lainnya sudah mengalami kerusakan pada titik-titik tertentu di Kauman. Bahkan papan informasi (heritage information) yang terdapat di Jl. Wijaya Kusuma sudah tidak relevan dengan kondisi Kauman saat ini. Pengadaan fasilitas wisata di Kauman harus sejalan dengan upaya pemeliharaan fasilitas tersebut. Hal ini harus dilakukan mengingat potensi wisata yang dimiliki oleh Kauman merupakan ciri khas atau karakteristik kawasan yang tidak dimiliki oleh kawasan lainnya.

Upaya revitalisasi kawasan Kauman Surakarta dilakukan berdasarkan strategi yang telah dirancang yaitu dengan cara: (1) menghidupkan kembali usaha batik; (2) menghidupkan kembali suasana kampung santri; (3) mengangkat Kauman sebagai kampung wisata (Musyawaroh, 2009).

1.4 Pengembangan Kawasan Kauman sebagai Heritage Tourism

Strategi yang direncanakan sebagai upaya dalam revitalisasi Kauman diikuti dengan usaha lain berupa perbaikan, perencanaan serta penataan fisik lingkungan: (1) kondisi bangunan-bangunan kuno; (2) aksesibilitas kawasan; (3) persampahan; (4) drainase; (5) saluran pembuangan limbah; (6) heritage walk; (7) ketersediaan open space; (8) penataan parkir; dan

(9) manajemen lalu lintas (Musyawaroh, 2009). Jika melihat dari sudut pandang pariwisata, heritage tourism saat ini sedang mengalami pertumbuhan yang subur. Jumlah objek-objek yang terdaftar sebagai cagar budaya pun semakin banyak. Pemanfaatan kembali atau revitalisasi pada bangunan-bangunan kuno dengan fungsi baru yang signifikan seperti restoran, motel, kafe dan lain sebagainya memperlihatkan bahwa potensi-potensi tersebut dapat mendukung perekonomian kota (Clark, 2000 dalam Wijayanti, 2010). Hal ini juga berlaku bagi kawasan Kauman yang secara fisik tumbuh dan berkembang bersama dengan keberadaan bangunan-bangunan kuno. Kegiatan-kegiatan masyarakat baik dalam sudut pandang usaha batik maupun kampung santri diwadahi melalui keberadaan bangunan-bangunan kuno tersebut.

Kawasan Kauman yang terus berada dalam jalur revitalisasi dan diimbangi dengan pemeliharaan kawasan akan menghadirkan kawasan wisata yang ramah pengunjung. Kondisi ini tentunya harus diimbangi pula dengan ketersediaan aspek amenities kawasan yang dapat berupa restoran, penginapan, kafe dan fasilitas lainnya. Selain itu pengadaan amenities kawasan dapat dilakukan dengan berdasarkan pada konsep adaptive reuse dan juga infill design, sehingga bangunan yang muncul tidak akan merusak nilai kawasan yang sudah ada.

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana mengembangkan aspek kepariwisataan berupa amenities di kampung Kauman Surakarta sebagai salah satu upaya merespon revitalisasi kawasan yang dilakukan melalui pendekatan urban heritage tourism, dengan menggunakan konsep infill design pada perancangan bangunan sehingga sesuai dengan konteks kawasan sekitar.

TUJUAN

Beberapa tujuan dari penelitian ini baik dari segi makro, meso, maupun mikro adalah sebagai berikut:

- 1) Merencanakan wisata antar kawasan di sekitar Kauman yang saling terintegrasi.
- 2) Menyusun konsep pengembangan Kauman sebagai kawasan wisata heritage berupa jalur wisata dan merancang sarana prasarana penunjang wisata.
- 3) Merancang aspek amenities Kauman berupa Restaurant, Warung Wedangan, Café, Kauman Mini Museum, Kauman Open Center dan Homestay sebagai pengembangan kegiatan wisata di Kauman dengan konsep adaptive reuse dan infill design.

METODE

1. LANGKAH PENELITIAN

Beberapa langkah penelitian yang dilakukan dalam pencarian data hingga penerapan konsep adalah sebagai berikut:

- 1) Studi literatur. Pengumpulan data yang lain dilakukan melalui studi literatur untuk mendapatkan data sekunder yang berasal dari buku, jurnal, dan majalah yang memiliki keterkaitan dengan urban design, heritage tourism dan pembahasan lain yang memiliki hubungan dengan judul yang diangkat.

Arsitektur Islam di Indonesia

- 2) Observasi lapangan. Pengamatan langsung ke lapangan yang dalam konteks ini adalah Kelurahan Kauman dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran dan data primer berupa kondisi eksisting bangunan, aktivitas masyarakat, kondisi street furniture, dan lain sebagainya.
- 3) Analisis data. Data-data yang terkumpul melalui observasi lapangan dan studi literatur kemudian dianalisis dengan pendekatan analisis deskriptif kualitatif berupa penjabaran kondisi eksisting Kauman terkait kualitas bangunan maupun kualitas street furniture.
- 4) Penerapan konsep desain. Hasil yang didapatkan dari observasi lapangan, studi literatur, hingga analisis data diakumulasikan kembali dan selanjutnya dilakukan pemilihan konsep yang sesuai untuk diaplikasikan dengan kondisi eksisting di Kauman.

2. PARAMETER DESAIN

Proses analisis data dan penrapan konsep desain didasarkan pada beberapa parameter desain berupa:

- 1) Amenitas. Amenitas mencakup segenap fasilitas yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan akomodasi (penginapan), penyediaan makanan dan minuman, tempat hiburan (entertainment), tempat perbelanjaan (retailing) dan layanan lainnya (Sugiama, 2011 dalam Khotimah, Wilopo, & Hakim, 2017). Amenitas dalam pariwisata bukan merupakan daya tarik untuk wisatawan, akan tetapi dengan aspek amenities yang kurang dapat mengakibatkan wisatawan menghindari destinasi terkait (Khotimah, Wilopo, & Hakim, 2017). Elemen sekunder merupakan fasilitas pendukung dan pelayanan untuk wisatawan selama kunjungan yang dilakukan berupa hotel, catering outlet-outlet dan fasilitas perbelanjaan, dimana fasilitas tersebut dapat membentuk pengalaman bagi pengunjung kota (Page, 1995 dalam Priono, 2012).
- 2) Infill Design. Beberapa tujuan dari keberadaan infill design adalah: (1) menghubungkan dua atau lebih bangunan; (2) mengisi lahan kosong atau lahan antara (in between space); (3) melengkapi sebuah bangunan maupun kompleks bangunan; (4) meneruskan sebuah bangunan (Anggraini, 2016). Prinsip dalam infill design: (1) Harmoni antara bangunan baru dengan bangunan lama dalam sudut pandang fisik dengan bangunan sekitar. Harmoni dibutuhkan dalam skala, tinggi, warna, bahan, masa bangunan, garis sempadan, artikulasi fasade dan signage; (2) Pendekatan modern dalam mendesain diperbolehkan sebagai upaya dalam memperkaya citra pada kawasan pelestarian dengan tetap memperhatikan bahan-bahan bangunan tradisional (Kwanda, 2004).
- 3) Adaptive Reuse. Dalam mendesain bangunan berkonsep adaptive reuse dibutuhkan perhatian dalam hal-hal berikut: (1) mempertahankan nilai-nilai yang melekat pada cagar budaya; (2) menambah fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan; (3) mengubah susunan ruang secara terbatas; (4) mempertahankan gaya arsitektur, konstruksi asli, dan keharmonisan estetika lingkungan di sekitarnya.
- 4) Heritage Trails. Dalam penelitiannya, Patria (2013) menyebutkan langkah-langkah yang harus dilakukan ketika merancang sebuah heritage trails yaitu: (1) menentukan focus trail dan melakukan identifikasi kelompok sasaran utama; (2) melakukan pendataan terkait

hal-hal yang dapat masuk ke dalamnya; (3) mempersiapkan suatu rute rancangan yang dapat menghubungkan tempat-tempat terpilih yang menarik dari sudut pandang sejarah; (4) melakukan pengkajian kecocokan antar tempat-tempat yang masuk ke dalam daftar.

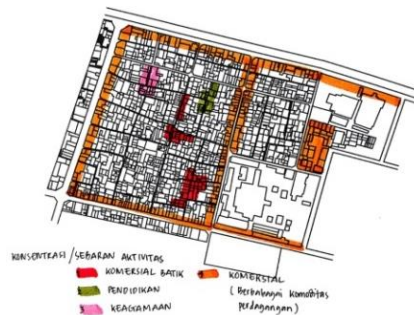
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tinjauan Lokasi Perancangan di Kauman Surakarta

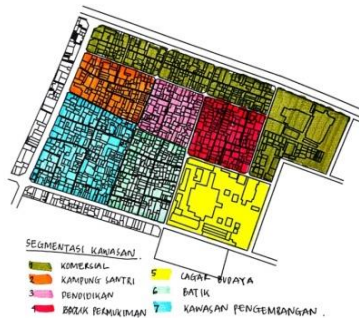
Kampung Kauman merupakan salah satu kelurahan yang terdapat pada Kecamatan Pasar Kliwon, Kota Surakarta. Menurut data dari Kelurahan Kauman pada tahun 2009, terdapat 7 RW dan 22 RT dengan total penduduk sebanyak 3.482 jiwa yang mendiami lahan seluas 20,10 hektar (Wijayanti, 2010).



Gambar 1. Kawasan Kauman Surakarta
Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019



Gambar 2. Sebaran Aktivitas Kauman
Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019

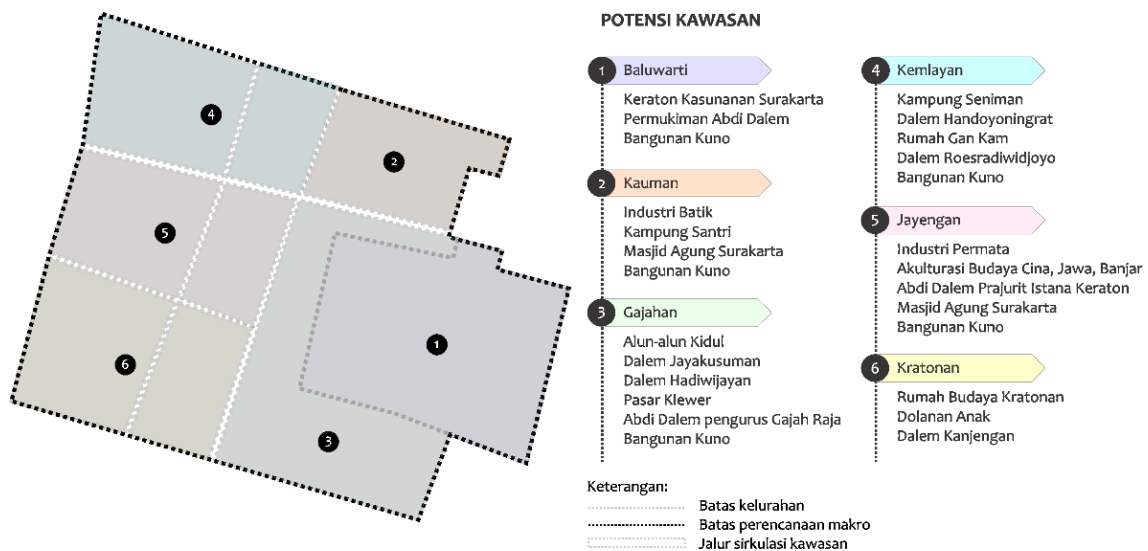


Gambar 3. Segmentasi Kauman
Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019

Kauman terdiri dari berbagai macam fungsi bangunan dengan beragam aktivitas yang jika diamati lebih lanjut dapat dilakukan pembagian menjadi segmen-segmen sesuai dengan sebaran aktivitas yang ada (Gambar 2). Secara garis besar segmentasi yang dapat dilakukan di Kauman dapat dilihat pada gambar 3, yang terdiri atas: (1) segmen komersial; (2) segmen kampung santri; (3) segmen pendidikan; (4) segmen permukiman; (5) segmen cagar budaya; (6) segmen batik; dan (7) segmen kawasan pengembangan.

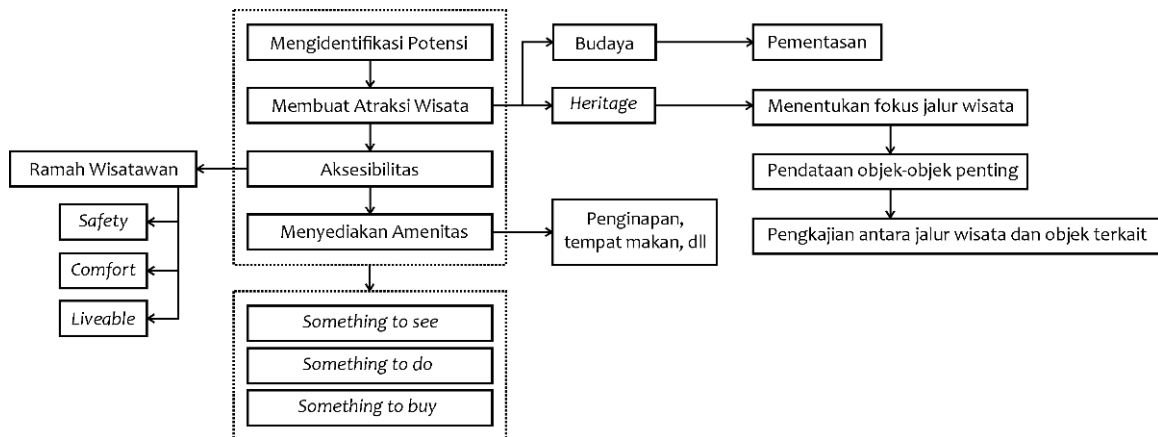
2. Kawasan Wisata yang Saling Terintegrasi

Keraton Kasunanan Surakarta menjadi titik awal dimana Kota Solo berkembang hingga saat ini. Nilai-nilai sejarah baik berupa fisik bangunan dan budaya tidak hanya terdapat di dalam Keraton saja, namun tersebar di kelurahan-kelurahan di sekitar Keraton. Kondisi tersebut merupakan sebuah potensi yang dapat dikembangkan dan dapat dijadikan sebagai destinasi wisata di Solo. Beberapa kawasan yang dapat dikembangkan diantaranya adalah: (1) Kelurahan Baluwarti; (2) Kelurahan Kauman; (3) Kelurahan Gajahan; (4) Kelurahan Kemlayan; (5) Kelurahan Jayengan; (6) Kelurahan Kratonan. Kelurahan-kelurahan tersebut merupakan beberapa kelurahan yang memiliki keterkaitan dengan Keraton Kasunanan Surakarta dan memiliki potensi yang dapat dikembangkan (Gambar 4).



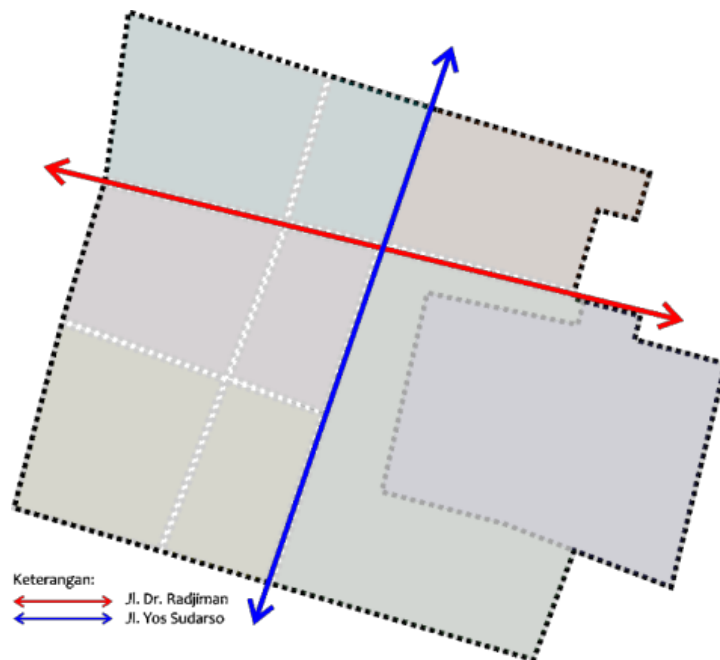
Gambar 4. Potensi kawasan wisata yang terintegrasi
 Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019

Pendekatan heritage tourism dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan kawasan dengan memperhatikan aspek-aspek kepariwisataan yang harus dipenuhi. Secara garis besar, terdapat beberapa langkah yang dapat diterapkan pada kawasan wisata pada studi kasus ini (Lihat skenario pada gambar 5).

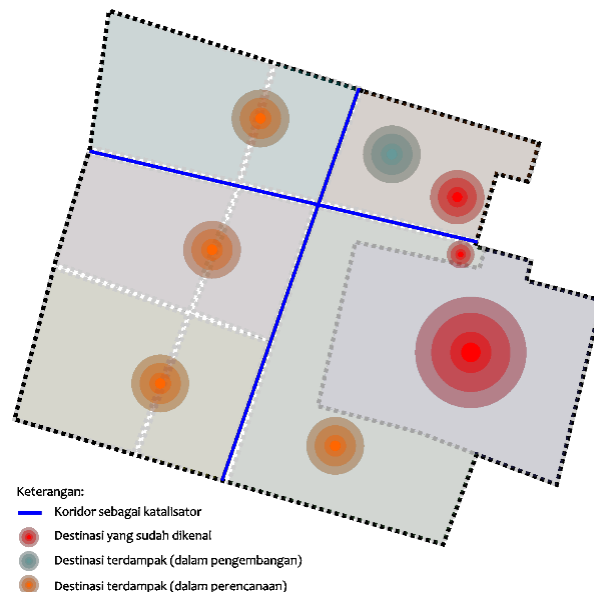


Gambar 5. Skenario pengembangan dengan pendekatan heritage tourism
 Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019

Berdasarkan pada studi kasus yang terdapat di lapangan, arus wisatawan dapat didatangkan melalui promosi tujuan wisata yang sudah dikenal secara umum yaitu Keraton Surakarta Hadiningrat, Masjid Agung Keraton Surakarta, dan Pasar Klewer. Wisatawan pada tujuan wisata tersebut selanjutnya akan melewati koridor wisata (Gambar 6) yang pada konteks ini akan ditingkatkan vitalitasnya dengan cara memperlebar trotoar sebagai wadah bagi pejalan kaki sehingga dapat menjadi katalisator bagi kawasan sekitarnya. Skenario rantai katalis yang diharapkan dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 6. Koridor wisata sebagai potensi pengembangan
 Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019



Gambar 7. Reaksi katalis dalam pengembangan wisata
Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019

3. Konsep pengembangan Kauman sebagai kawasan wisata heritage

3.1 Atraksi Wisata di Kawasan Kauman

Kawasan Kauman saat ini dikenal dengan kampung wisata batik. Selain batik, Kauman memiliki nilai budaya dan identitas lokal yang dapat dilihat secara fisik melalui gaya arsitektur pada bangunan-bangunan di lingkungan Kauman. Sebagai kawasan wisata, Kauman membutuhkan sentuhan-sentuhan tambahan untuk mengembangkan potensi yang ada.

Mengacu pada skenario pengembangan heritage tourism (lihat gambar 5), langkah pertama berupa identifikasi potensi kawasan sudah dilakukan di Kauman. Potensi yang dimaksudkan adalah: (1) wisata batik; (2) wisata bangunan kuno/ heritage; (3) wisata kampung santri (lihat gambar 3). Langkah selanjutnya adalah mengembangkan potensi tersebut menjadi atraksi wisata yang dapat dinikmati pengunjung. Pengembangan atraksi wisata dapat dilihat melalui dua sudut pandang yaitu sudut pandang budaya dan heritage. Atraksi budaya disalurkan melalui pementasan-pementasan yang biasanya dilakukan bertepatan dengan peringatan-peringatan tertentu. Namun dalam kasus ini, atraksi yang diadakan dapat berasal dari kreativitas masyarakat dalam melihat potensi Kauman. Atraksi wisata dari sudut pandang heritage dapat dilakukan dengan membuat jalur wisata yang melewati beberapa titik penting bangunan kuno. Hal ini juga dapat diterapkan pada potensi batik di Kauman, yaitu dengan membuat jalur wisata batik.

3.2 Rekeyasa Arus Wisatawan menuju Kawasan Kauman

Wisata Kauman tergolong wisata lokal yang belum banyak terekspos, sehingga dibutuhkan strategi tertentu dalam menarik minat hingga mendatangkan wisatawan ke Kauman. Untuk mendatangkan sejumlah wisatawan ke Kauman dapat dilakukan dengan cara menggiring wisatawan yang sedang berkunjung di destinasi wisata sekitar Kauman, yang dalam kasus ini

merupakan destinasi wisata yang sudah dikenal oleh masyarakat luas. Beberapa destinasi wisata yang dimaksud adalah: (1) Keraton Kasunanan Surakarta; (2) Pasar Klewer; (3) Masjid Agung Surakarta. Promosi terkait Kauman sebagai heritage tourism dapat dilakukan pada destinasi-destinasi tersebut (lihat gambar 8). Sehingga jalur wisata yang terjadi tidak terputus begitu saja.

Jalur sirkulasi satu arah yang dimulai dari alun-alun utara hingga menuju ke arah Kauman, memberikan keuntungan bagi Kauman itu sendiri. Kondisi ini mengharuskan masyarakat terutama para wisatawan untuk melewati Kauman. Dalam tahap selanjutnya, dibutuhkan rekayasa terkait koridor jalan yang berbatasan langsung dengan Kauman bagian selatan. Hal ini bertujuan untuk memperkuat citra Kauman serta minat wisatawan untuk mendatangi Kauman.

3.3 Koridor Wisata sebagai Katalisator Kawasan Kauman

Koridor wisata yang dimaksudkan dalam kasus ini adalah Jl. Dr. Radjiman, dengan mengambil sampel berupa jalan yang berbatasan langsung dengan Kauman bagian selatan (lihat gambar 9). Koridor wisata Kauman termasuk dalam cangkupan koridor Coyudan yang dikenal sebagai area perbelanjaan dengan beragam komoditas dagang. Pengembangan kawasan wisata Kauman membutuhkan sebuah katalisator yang mampu meningkatkan vitalitas Kauman. Tujuan dari koridor wisata ini adalah memberikan fasilitas bagi para pejalan kaki, yang mana dengan meningkatnya jumlah pengguna koridor maka akan meningkat pula jumlah wisatawan Kauman. Selain koridor wisata, pada beberapa area berupa jalan masuk menuju Kauman dibuat suatu magnet sehingga wisatawan akan semakin tertarik untuk memasuki Kauman.



Gambar 8. Konsep rekayasa wisatawan menuju Kauman
Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019

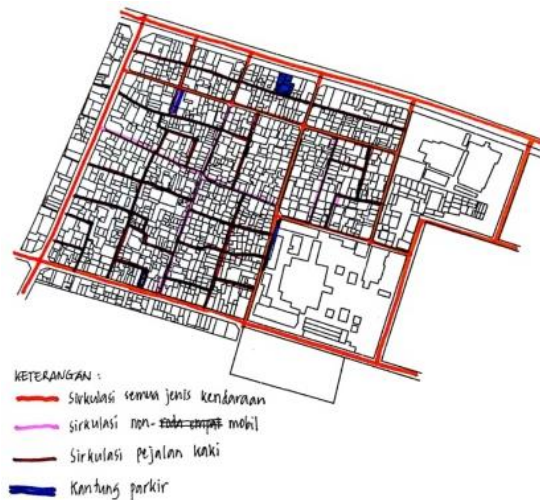


Gambar 9. Koridor wisata Kauman
Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019

3.4 Rekayasa Sirkulasi dan Magnet Kawasan Kauman

Pembagian sirkulasi pengguna kendaraan bermotor mencakup mobil, motor, becak, dan sepeda. Rekayasa yang dilakukan berdasar pada ukuran jalan di Kauman (lihat gambar 10). Magnet dibutuhkan dengan tujuan untuk membuat sebaran aktivitas yang merata pada kawasan Kauman. Menurut survey lapangan, Kauman sudah memiliki satu magnet pusat kawasan yang terletak di persimpangan Jl. Wijayakusuma dan Jl. Cakra. Selain itu terdapat sebaran aktivitas yang terpusat pada tiga titik di Kauman dan secara tidak langsung menjadi sub magnet kawasan. Meskipun demikian, terdapat satu segmen kawasan yang belum memiliki

sub magnet kawasan, yaitu pada segmen dengan notasi berwarna hijau yang menjadi fokus kawasan pengembangan yang dirancang pada kasus ini (lihat gambar 11).



Gambar 10. Usulan rekayasa sirkulasi kawasan
Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019



Gambar 11. Magnet kawasan Kauman
Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019

3.5 Jalur Wisata Batik dan Wisata Heritage Kawasan Kauman

Pengadaan jalur wisata batik bertujuan untuk menghidupkan jalur pejalan kaki di Kauman. Jalur ini dilengkapi dengan pusat kegiatan yang menjadi magnet dari wisata batik Kauman (lihat gambar 12). Rekayasa jalur wisata bangunan kuno terfokus pada bagian barat Kauman dimana jalur tersebut akan bertemu dengan jalur wisata batik, yaitu di persimpangan antara Jl. Wijaya Kusuma dan Jl. Cakra (lihat gambar 13).



Gambar 12. Usulan jalur wisata batik
 Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019

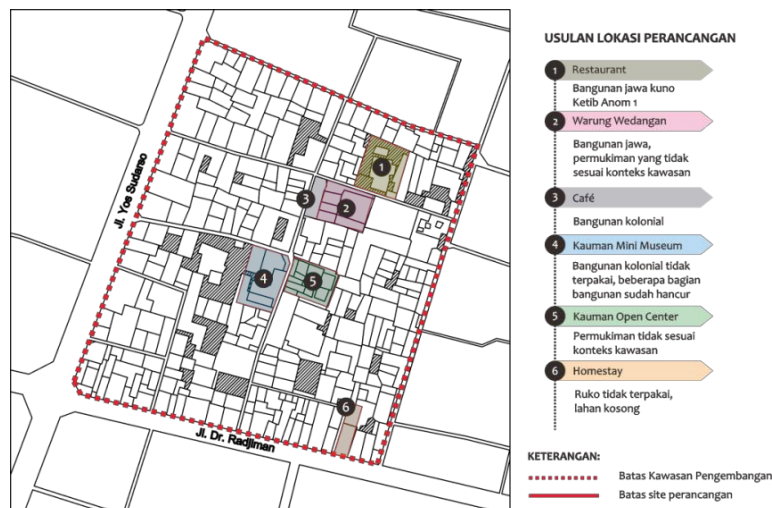


Gambar 13. Usulan jalur wisata bangunan kuno
 Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019

4. Perancangan Aspek Amenitas Kauman Surakarta

4.1 Alih Fungsi Ruang

Kawasan pengembangan akan menjadi kawasan fokus perancangan dengan lokasi perancangan yang tersebar. Lokasi perancangan yang diambil terdiri dari lahan lahan berupa: (1) lahan kosong; (2) bangunan disewakan; (3) bangunan tidak terawat; (4) bangunan yang tidak sesuai dengan konteks Kawasan. Persebaran lokasi perancangan dapat dilihat melalui gambar 4.



Gambar 14. Sebaran lokasi perancangan pada kawasan pengembangan Kauman
 Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019

Lokasi perancangan yang digunakan merupakan lahan yang tidak sepenuhnya merupakan lahan kosong, sehingga dibutuhkan pengalihfungsian ruang agar dapat dilakukan perancangan amenitas kawasan.

Tabel 1. Usulan alih fungsi ruang pada lokasi perancangan

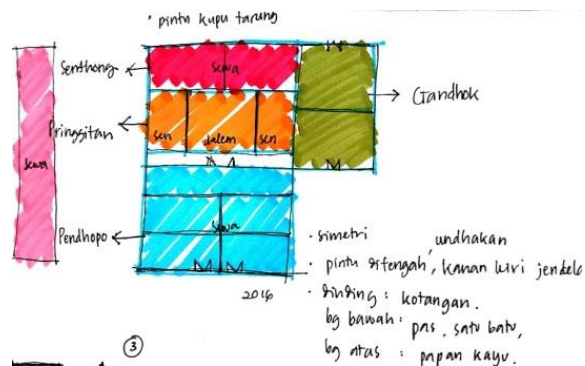
Site	Alih Fungsi Ruang		Pendekatan	Jenis Kegiatan
	Eksisting	Usulan		
1.	Bangunan Jawa (rumah milik Ketib Anom 1)	Restaurant	<i>Adaptive reuse</i>	Relaksasi, kuliner
2.	Bangunan Jawa dan permukiman tidak sesuai konteks kawasan	Warung Wedangan	<i>Adaptive reuse dan infill design</i>	Relaksasi, kuliner
	Bangunan kolonial	Cafe	<i>Adaptive reuse</i>	
3.	Bangunan kolonial	<i>Kauman Mini Museum</i>	<i>Adaptive reuse dan infill design</i>	Edukasi
4.	Permukiman tidak sesuai konteks kawasan	<i>Kauman Open Center</i>	Demolisi dan <i>infill design</i>	Rekreasi, relaksasi, berkumpul
5.	Lahan kosong	<i>Homestay</i>	Demolisi dan <i>infill design</i>	Penginapan
	Ruko tidak terawat			

Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019

4.2 Konsep Bangunan

4.3.1 Restaurant

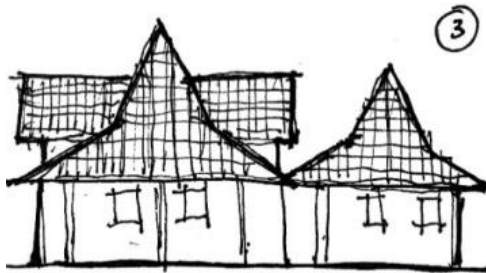
Bangunan dengan fungsi restaurant terletak pada lokasi perancangan 1 dan menerapkan konsep adaptive reuse. Dasar pertimbangan pemilihan fungsi bangunan adalah: (1) lokasi yang terletak pada magnet kawasan; (2) diharapkan agar pengunjung dapat merasakan langsung atmosfer rumah tradisional milik Ketib Anom 1. Elemen yang dipertahankan adalah tata letak struktur bangunan berupa kolom. Sedangkan untuk tata letak ruangan yang sempit berubah karena difungsikan sebagai tempat tinggal yang dikonstruksikan, akan dikembalikan seperti semula meskipun dengan pemanfaatan ruang yang berbeda dengan aslinya (lihat gambar 16 dan gambar 17 sebagai rujukan fasad bangunan). Terdapat penambahan sekat berupa dinding pada ruangan berwarna biru (lihat gambar 15), kondisi ini dibutuhkan untuk penyediaan ruang memasak pada restaurant.



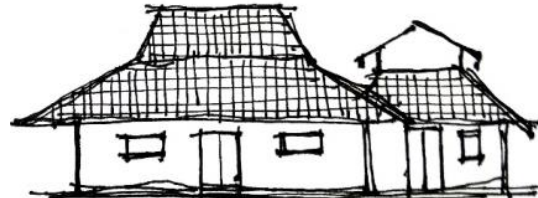
Gambar 15. Denah eksisting rumah Ketib Anom 1
 Sumber: Zulfa, 2017

Pada bagian belakang lokasi perancangan akan dirancang sebuah toilet dengan fasad bangunan yang sesuai dengan fasad pada bangunan restaurant. Tempat makan dengan suasana outdoor

akan diletakkan secara menyebar pada ruang terbuka yang tersisa. Pagar bangunan (regol) akan diganti dengan tanaman pembatas dengan maksud untuk lebih mengekspos keberadaan bangunan.



Gambar 16. Tampak kanan eksisting rumah Ketib Anom 1
Sumber: Zulfa, 2017

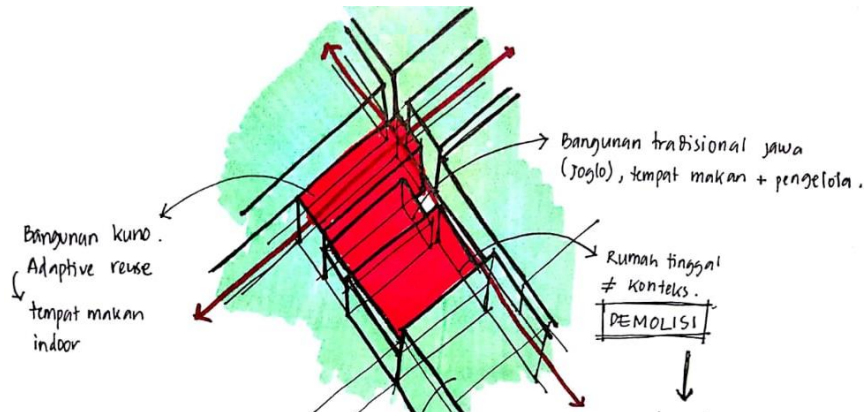


Gambar 17. Tampak depan eksisting rumah Ketib Anom 1
Sumber: Zulfa, 2017

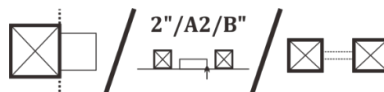
4.3.2 Warung Wedangan dan Cafe

Konsep yang diterapkan pada Warung Wedangan adalah adaptive reuse dan infill design dengan pendekatan contrasting. Suasana yang akan dibangun pada Warung Wedangan adalah tempat makan semi outdoor. Kriteria perancangan dengan pendekatan contrasting diperlihatkan melalui elemen visual pada fasad Warung Wedangan berupa: (1) proporsi bukaan dengan penggunaan ornamen fasad yang berbeda dari ornamen fasad pada bangunan lama; (2) bahan bangunan menggunakan bahan bangunan yang baru berupa baja ringan yang berbeda dari bahan bangunan di sekitarnya; (3) warna yang digunakan berwarna hitam yang cenderung berbeda dari kondisi eksisting. Sedangkan pada massa bangunan diaplikasikan kriteria perancangan contrasting berupa: (1) ketinggian bangunan dengan jumlah tiga lantai yang berbeda dari ketinggian bangunan sekitar; (2) garis sempadan bangunan yang lebih menjorok ke dalam lokasi perancangan dengan tujuan menambah ruang terbuka; (3) bentuk massa bangunan yang berbeda antar lantai.

Pada gambar 19 terdapat formula yang digunakan pada konsep infill design Warung Wedangan, yaitu $2''/A2/B''$ dengan penjelasan berupa: (1) $2''$ memiliki pengertian by side yaitu bangunan baru berukuran lebih besar daripada bangunan lama dan menempel satu sama lain; (2) $A2$ yang berarti up the ground (ground floor) yaitu bangunan baru bertemu langsung dan memiliki ketinggian melebihi dari lahan eksisting; (3) B'' adalah by gallerie dengan maksud bahwa bangunan baru dan lama terhubung melalui selasar.



Gambar 18. Analisis dan konsep Warung Wedangan dan cafe
Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019



Gambar 19. Formula pada Warung Wedangan
Sumber: Ardiani, 2009

Konsep yang diterapkan pada Café yang terletak pada lokasi perancangan yang sama dengan Warung Wedangan adalah adaptive reuse. Bangunan eksisting merupakan bangunan kolonial dengan kondisi lapangan dimanfaatkan sebagai rumah tinggal masyarakat dengan pembagian ruangan mejadi tiga ruang (tiga kepala keluarga). Desain yang diusulkan akan mengubah selubung bangunan berupa posisi dan style dari pintu dan jendela bangunan dengan desain yang diambil dari pintu dan jendela yang sering ditemui pada Kawasan Kauman.

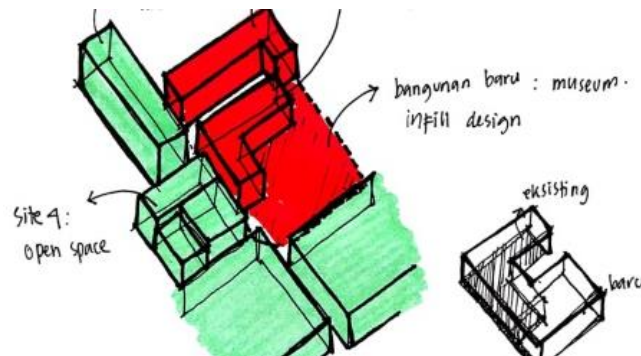
4.3.3 Kauman Mini Museum

Pada lokasi perancangan 3 akan diterapkan dua pendekatan infill design, yaitu matching dan contrasting. Kriteria perancangan dan formula yang akan diterapkan pada masing-masing pendekatan adalah sebagai berikut:

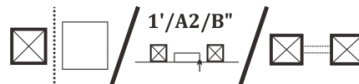
1) Matching, diaplikasikan pada massa bangunan dengan fungsi penerimaan museum. Elemen fasad memiliki proporsi bukaan berupa pintu dan jendela yang sama dengan bangunan eksisting pada lokasi perancangan. Persamaan desain lainnya terlihat pada motif fasad serta warna bangunan. Sedangkan pada massa bangunan, memiliki ketinggian bangunan, garis sempadan, hingga bentuk massa yang di desain sama dengan bangunan eksisting. Formula yang digunakan adalah $1' / A2 / B''$ (lihat gambar 21) dengan penjelasan: (1) 1' yang berarti separate, yaitu massa bangunan baru akan terpisah dari massa bangunan yang sudah ada; (2) A2 dengan arti up the ground (ground floor) yaitu bangunan baru bertemu langsung dan memiliki ketinggian melebihi dari lahan eksisting; (3) B'' adalah by gallerie dengan maksud bahwa bangunan baru dan lama terhubung melalui selasar.

2) Contrasting, diaplikasikan pada massa bangunan dengan fungsi ruang diskusi pada lantai dua bangunan. Proporsi bukaan pada elemen fasad bangunan berbeda dengan bangunan eksisting, yaitu tidak menggunakan bukaan. Pada bahan bangunan digunakan material kaca

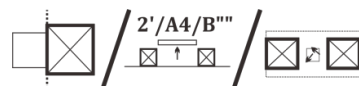
dengan rangka baja ringan yang berbeda dan memiliki warna yang terkesan kontras dengan bangunan eksisting. Formula yang digunakan adalah $2'/A4/B'''$ (lihat gambar 22) dengan penjelasan: (1) $2'$ memiliki pengertian by side yaitu bangunan baru berukuran lebih kecil daripada bangunan lama dan menempel satu sama lain; (2) $A4$ dengan arti up from the eksisting building yaitu bangunan baru berada diatas bangunan eksisting; (3) B''' adalah circulation area dengan arti bahwa bangunan baru dan lama terhubung melalui ruang-ruang sirkulasi berupa tangga.



Gambar 20. Analisis dan konsep Kauman Mini Museum
 Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019



Gambar 21. Formula massa bangunan penerimaan Kauman Mini Museum
 Sumber: Ardiani, 2009



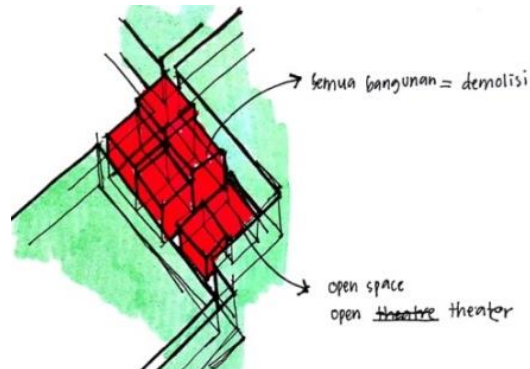
Gambar 22. Formula pada ruang diskusi Kauman Mini Museum
 Sumber: Ardiani, 2009

4.3.4 Kauman Open Center

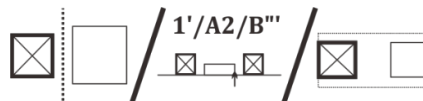
Kauman Open Center ini terletak di sebelah timur bangunan Kauman Mini Museum. Keberadaan fungsi ini dikarenakan sedikitnya ruang terbuka yang ada di Kauman. Pendekatan infill design yang diplikasikan adalah compatible kontras dan akan dilengkapi dengan mini open theatre yang menunjang kegiatan atraksi wisata berupa pertunjukan-pertunjukan sederhana maupun sebagai ruang komunal masyarakat dan wisatawan. Kriteria perancangan compatible kontras terlihat pada massa bangunan yang berbeda dengan bangunan sekitar, dimana Kauman Open Center bersifat ruang terbuka sehingga memiliki ketinggian yang berbeda dengan sekitarnya. Sedangkan beberapa elemen yang terkesan kontras adalah warna yang mencolok pada mini panggung yang ada. Hubungan antar elemen fasad juga memiliki perbedaan dengan kondisi sekitar. Di sisi lain garis sempadan yang digunakan menyesuaikan dengan bangunan eksisting sekitarnya.

Formula yang diterapkan dapat dilihat pada gambar 24, yaitu $1'/A2/B'''$ dengan penjelasan: (1) $1'$ yang berarti separate, yaitu massa bangunan baru akan terpisah dari massa bangunan

sekitarnya; (2) A2 dengan arti up the ground (ground floor) yaitu Kauman Open Center bertemu langsung dengan lahan eksisting; (3) B''' adalah plaza yang akan digunakan sebagai ruang komunal untuk beraktivitas sosial di Kauman.



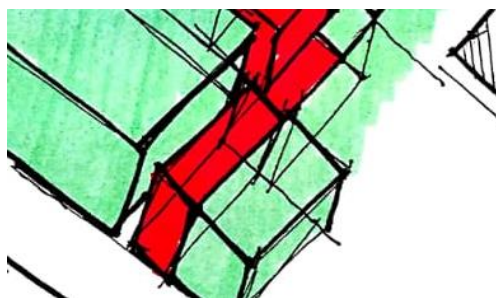
Gambar 23. Analisis dan konsep Kauman Open Center
Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019



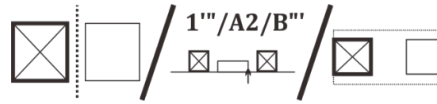
Gambar 24. Formula pada Kauman Open Center
Sumber: Ardiani, 2009

4.3.5 Homestay

Pendekatan infill design yang digunakan adalah compatible kontras dengan kriteria perancangan pada elemen fasad berupa proporsi bukaan dengan hubungan yang berbeda dari eksisting sekitarnya. Bahan bangunan yang digunakan berupa ekspos bata merah juga memberikan kesan warna berbeda. Sedangkan pada elemen massa bangunan memiliki ketinggian tiga lantai yang tidak jauh berbeda dengan eksisting sekitarnya, memiliki garis sempadan dan bentuk figure ground yang menyesuaikan kondisi eksisting. Pada gambar 26 terdapat formula yang diaplikasikan pada Homestay di Kauman, yaitu 1'''/A2/B''' dengan penjelasan berupa: (1) 1''' yang berarti separate, yaitu massa bangunan baru akan terpisah dari massa bangunan sekitarnya dan memiliki ukuran yang sama; (2) A2 dengan arti up the ground (ground floor) yaitu massa bangunan bertemu langsung dengan lahan eksisting; (3) B''' adalah plaza yang akan digunakan sebagai ruang tunggu pada bagian depan homestay.



Gambar 25. Analisis dan konsep homestay
Sumber: Hasil Penelitian tahun 2019



Gambar 26. Formula pada homestay Kauman
Sumber: Ardiani, 2009

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Membangun suatu kawasan wisata dapat dilakukan dengan melengkapi salah satu aspek wisata berupa amenitas pada kawasan tersebut. Dalam kasus kawasan dengan nilai-nilai historis yang tinggi, dibutuhkan strategi dalam penanganannya. Kawasan Kauman Surakarta memiliki potensi heritage yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Dalam penanganan kawasan (sebagai contoh adalah amenitas kawasan) strategi konservasi berupa infill design dan adaptive reuse merupakan salah satu pilihan yang dapat diaplikasikan di Kauman.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, N. S. (2016). Perancangan Rumah Singgah Anak Jalanan dengan Pendekatan Infill Design. Yogyakarta: Departemen Teknik Arsitektur dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Gajah Mada.
- Ardiani, M. (2009). Insertion: Menambah Tanpa Merobohkan. Surabaya: Wastu Lana Grafika.
- Khotimah, K., Wilopo, & Hakim, L. (2017). Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata Budaya (Studi Kasus pada Kawasan Situs Trowulan sebagai Pariwisata Budaya Unggulan di Kabupaten Mojokerto). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 41(1), 56-65.
- Kwanda, T. (2004). Desain bangunan Baru pada Kawasan Pelestarian di Surabaya. *Dimensi Teknik Arsitektur*, 32(2), 102-109.
- Musyawaroh. (2009, Juni 26). Strategi Penanganan Revitalisasi Kelurahan Kauman yang Telah Dilakukan. Retrieved from Blog Dosen Arsitek: <https://musyawaroh.staff.uns.ac.id/2009/06/26/strategi-penanganan-revitalisasi-kelurahan-kauman-yang-telah-dilakukan/>
- Patria, T. A. (2013). Tinjauan Proses Perencanaan Heritage Trails sebagai Produk Pariwisata dalam Rippda Kota Bandung. *Binus Bussines Review*, 4(2), 580-595.
- Priono, Y. (2012, Desember). Identifikasi Produk Wisata Pariwisata Kota (Urban Tourism) Kota Pangkalan Bun Sebagai Urban Heritage Tourism. *Jurnal Perspektif Arsitektur*, 7(2), 72-84.
- Priyatmono, A. F. (2014). Konservasi Berbasis Masyarakat sebagai Salah Satu Upaya Selamatkan Bangunan Cagar Budaya di Kota Solo. *Simposium Nasional RAPI XIII* (pp. 33-39). FT UMS.
- Purwohandoyo, J., Cemporaningsih, E., & Wijayanto, P. (2018). *Pariwisata Kota Pusaka: Mendayagunakan Aset Pusaka, menyejahterakan Masyarakat*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Wijayanti, W. (2010). *Prioritas Strategi Konservasi Kawasan Kauman Surakarta dengan Pendekatan Konsep Revitalisasi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Zulfa, A. (2017). Identifikasi Perubahan Tatahan Spasial Rumah Ketib Anom di Kauman Surakarta. *Prosiding Seminar Heritage IPLBI*, (pp. 337-344). Cirebon.